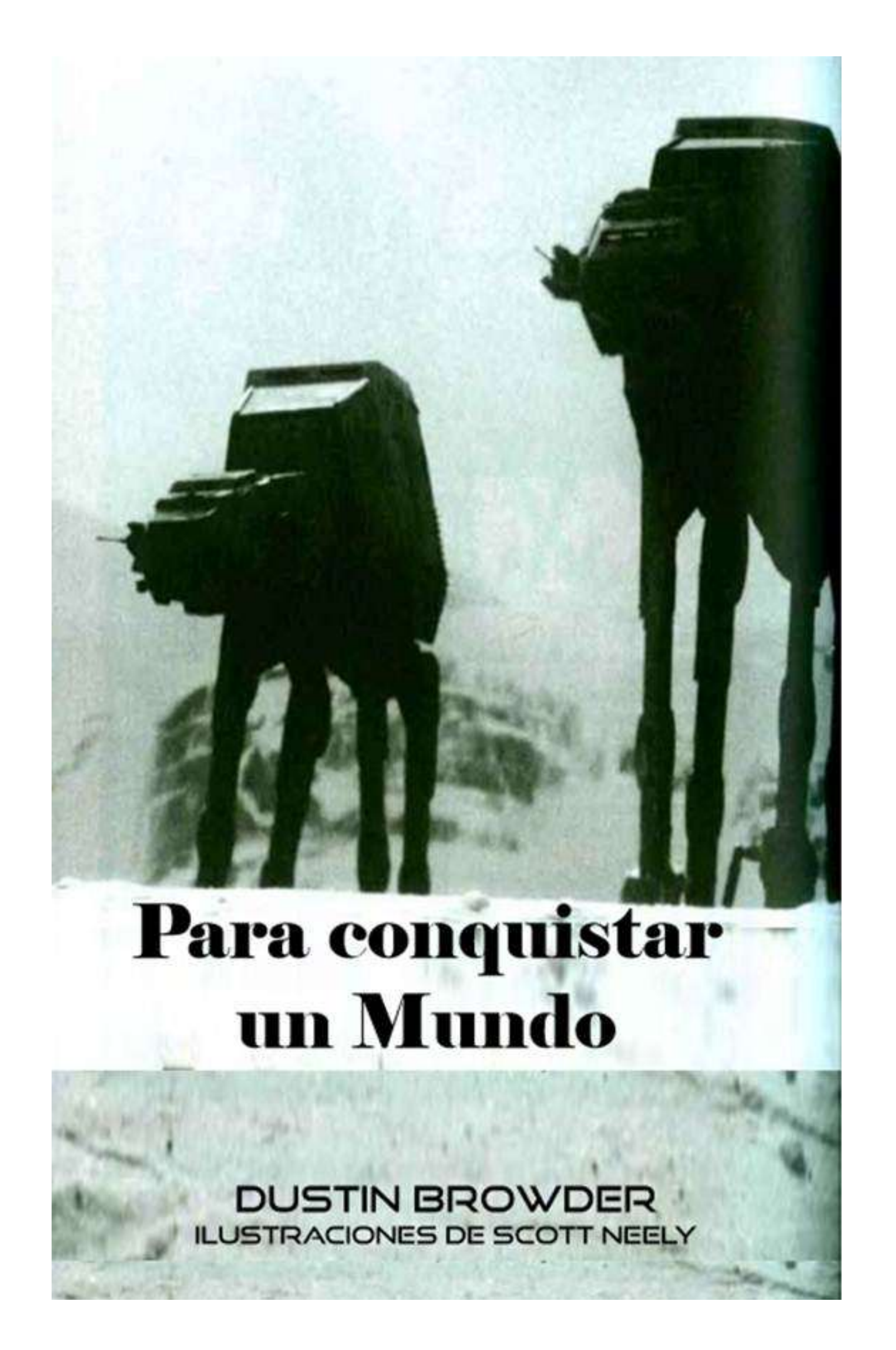

Para conquistar un Mundo
DUSTIN BROWDER
ILUSTRACIONES DE SCOTT NEELY

Una clase sobre tácticas de asalto planetario, dictada por el Contraalmirante Michael Unther en una academia imperial.



Para conquistar un mundo

Dustin Browder



LEYENDAS

Esta historia forma parte de la continuidad de Leyendas.

Título original: *A World to Conquer*

Autor: Dustin Browder

Ilustraciones: Scott Neely

Publicado originalmente en *Star Wars Adventure Journal #2*

Publicación del original: 1994

3 años después de la batalla de Yavin

Traducción: Darth Blindpath

Revisión: -

Maquetación: Bodo-Baas

Versión 1.0

15.11.18

Base LSW v2.22

Declaración

Archivo de Datos de la Alianza 2389B: transcripción de Tácticas de la Flota 241, ponencia invitada por el Contraalmirante retirado Michael Unther, Academia Naval del Sector de Duluur.

—Silencio, por favor. Gracias. El día de hoy, tenemos la participación de un ponente invitado para discutir las tácticas de asalto planetario. El Contralmirante Unther es un veterano con veinte años de servicio en Armada Imperial, y cuya última asignación, fue el mando a bordo del Destructor Estelar Imperial *Victory*. Antes de que pregunten, sí, todo lo que discuta el Almirante Unther es posible material para las evaluaciones. Recuerden que sus reportes acerca de los desplazamientos coordinados entre la Flota y el Ejército, deberán ser entregados en un plazo máximo de cuatro días. Nos encontramos un poco cortos de tiempo el día de hoy, ya que se ha programado que las maniobras empiecen a las 1530, así que sin más demoras, con ustedes el Contralmirante Unther.

—Gracias, Coronel Truvos. Los asaltos planetarios son quizás las maniobras militares más complejas que ustedes tendrán que llevar a cabo. Requieren de una completa integración entre las fuerzas del Ejército y la Armada. Son operaciones delicadas, ya que el fracaso en completar sus objetivos a tiempo, o de la manera más adecuada, pueden conducir al descalabro, y más probablemente, a una corte marcial. El asalto a un planeta debe ser planificado tomando en cuenta las tropas, los transportes, y las naves para el aterrizaje, lo cual podría dejar mermadas a sus fuerzas, y sin capacidad de respuesta para una acción inmediata en algún otro teatro.


Contraalmirante Michael Unther

»Existen cuatro etapas en el asalto a un planeta. El éxito, y el grado de consecución del éxito en cada una de ellas, es crucial (quizás ustedes quieran subrayar esto, ya que estoy seguro que será una pregunta presente en sus evaluaciones). Estas etapas son la aproximación, la permanencia en órbita, la invasión y el control. Sí. ¿Usted tiene una pregunta?

—Señor, ¿qué hay acerca del bombardeo? ¿Hay una etapa que lo contemple?

—El destrozar un planeta desde la órbita es algo fácil de hacer, ustedes no me necesitan para que les diga cómo hacerlo. Algunos ataques *limitados* desde la órbita podrían ser llevados a cabo durante la etapa de la invasión. Tan sólo ruegue por que jamás reciba una orden Base Delta Cero, teniente. Ah, sí, ¿otra pregunta?

—Señor, ¿qué es una orden Base Delta Cero?

—Base Delta Cero es el código imperial para destruir todos los centros poblados y sus recursos, incluyendo las industrias, los recursos naturales, y por supuesto, las ciudades. Todos los otros códigos imperiales están sujetos a cambios, como ustedes bien deben saber, pero este código es siempre el mismo para prevenir cualquier tipo de confusión cuando la orden ha sido dada. El Base Delta Cero raramente es propalado. ¿Alguna otra pregunta? De acuerdo, podemos continuar…

La Aproximación

—Durante la aproximación, hay varias situaciones que deben ser consideradas. La primera decisión que deben tomar, concierne a cuán cerca de su blanco planetario, deben emerger del hiperespacio. El salir muy cerca, te permite sorprender a tu enemigo, pero tu Flota podría no estar preparada para la batalla durante una hora o más, mientras ustedes realizan sus despliegues y terminan sus maniobras. El emerger muy lejos de un planeta enemigo, les da a sus adversarios el tiempo suficiente para detectar que ustedes están aproximándose a través del sistema, pero a cambio, ustedes podrían llevar a cabo un cuidadoso reconocimiento del terreno antes de entrar en acción, y con un riesgo de detección muy pequeño.

»Esta decisión fue el primer error cometido durante la Batalla de Hoth. ¿Recibieron todos ustedes el informe acerca de ella, ya hace algunas semanas? Bien. Creo que una batalla sirve mejor que un libro de texto, con respecto a los peligros y fallas que pueden ocurrir durante el asalto a un planeta.

»El Almirante Ozzel, creyendo que los rebeldes no se encontraban preparados para la evacuación, pensó que la sorpresa haría que los rebeldes se sumieran en la confusión. Hizo salir a la Flota del hiperespacio demasiado cerca dentro del sistema de Hoth. Sin embargo, los rebeldes se encontraban preparados con un escudo planetario, y con un armamento significativo para resistir un ataque. Aquello impidió que las unidades de reconocimiento pudieran explorar previamente el sistema, además de evitar que la Flota se desplegara de la manera más adecuada. Para evitar que los rebeldes escaparan, la Flota se vio forzada a realizar maniobras de manera imprevista, y sin una adecuada planificación.

»Cuando tengan que aproximarse a su blanco, escojan su ruta de manera cuidadosa. Los campos de asteroides y los gigantes gaseosos son lugares en los cuales pueden ocultarse las naves enemigas, o incluso, flotas enteras. Estas áreas peligrosas deben ser cuidadosamente examinadas, y si los reconocimientos demuestran no ser concluyentes, entonces, estos lugares deben permanecer bajo vigilancia durante todo el desarrollo de la operación. Incluso algunos pocos cazas pueden provocar un daño significativo a las naves vulnerables que se mantengan en la retaguardia. Escojan su ruta cuidadosamente — ustedes deberían estar a la espera de que cualquier planeta movilizase a todas sus naves

disponibles para su propia defensa, y ustedes deberán realizar el máximo empleo de las condiciones que puedan encontrar en dichos planetas, y de cualquier situación que pudiera ayudarlos en el transcurso de la batalla.

»Recuerden, pelear una batalla espacial peri-orbital en contra una flota de defensa planetaria, es completamente diferente a luchar una batalla a campo abierto en el espacio. El enemigo, ciertamente casi siempre apuntará a los transportes de tropas y a las naves de apoyo logístico. Generalmente. Los Destructores Estelares suelen ser los blancos primarios, en función de su potencia de fuego, y su capacidad de coordinación de niveles de mando. Asegúrense de proteger sus naves de abastecimiento y sus transportes, si es que tienen pensado mantener bajo asedio al planeta. Los asedios toman tiempo, y el tiempo requiere de un buen aprovisionamiento. Si no pueden reparar sus naves, o aprovisionarlas con los cientos de cosas que necesitan para desempeñar adecuadamente sus funciones, entonces su asedio estará condenado a ser uno bastante corto.

Permanencia en Órbita

—Una vez que hayan reconocido de manera conveniente el sistema, deberán conseguir el control del espacio orbital alrededor de su blanco. Esto podría involucrar el inicio de otra batalla entre ambas flotas, o podría ser mucho más complicado. Una vez que se encuentren orbitando un mundo enemigo, existen dos técnicas básicas: una orbitación centrada en determinados objetivos, y una orbitación para completar un asedio.

»En una orbitación centrada en objetivos, ustedes despliegan el grueso de su flota sobre un único objetivo, como la capital, o un puerto estelar. Desde allí, pueden amenazar las instalaciones claves, y permanecer a salvo frente a las incursiones de pequeños agrupamientos de naves enemigas. Esta forma de orbitar el planeta, además les permite controlar áreas pequeñas, pero en definitiva, importantes. Sin embargo, si el planeta dispone de diversos puertos espaciales, o de varias ciudades grandes, entonces la orbitación de una única zona, no controlará las líneas de abastecimiento del enemigo. En este caso, teniente, usted podría escoger la opción de bombardear las ciudades, los puertos espaciales y las instalaciones industriales para reducir el número de objetivos a ser vigilados.

»Una alternativa más riesgosa es la orbitación de asedio. En este caso, uno intenta desplegar sus naves por toda la circunferencia del planeta, para evitar que las naves enemigas puedan abandonar o ingresar al mundo asediado. De esta forma, uno reduce el almacenamiento logístico del enemigo, máxime si ellos necesitan importar armas, comida, repuestos u otros bienes. Ustedes también podrían bombardear las tropas enemigas en donde quiera que empiecen a concentrarse.

»La debilidad de una orbitación de asedio, fue demostrada en Hoth. Enciendan la holo-pantalla por favor. Como pueden apreciar allí, la Flota de Lord Vader fue forzada a desplegarse de manera rápida e imprevista, para cubrir toda la superficie del planeta.

Aquello tenía la intención de evitar que los líderes más prominentes de los rebeldes lograsen escapar. Esta situación inusual requería una orbitación de asedio, ya que una sola nave, fácilmente puede escabullirse a través de una orbitación centrada en determinados objetivos.

»La debilidad de una orbitación de asedio en esta situación, fue puesta en evidencia por la falta de capacidad para sorprender a los rebeldes, y por su empleo de una insospechada acumulación de potencia de fuego pesado. En un asedio ordinario, sus nuevos cañones iónicos habrían sido de poca utilidad —las naves afectadas fácilmente pueden recuperarse de los daños recibidos, pero como el propósito de los rebeldes era escapar, entonces se convirtieron en un arma muy efectiva.

»El emerger del hiperespacio demasiado cerca del sistema, además forzó a los Destructores Estelares a que tuvieran que apresurarse para llegar rápidamente a las posiciones asignadas, y a que tuvieran poco tiempo para desplegar adecuadamente sus escoltas de cazas. Aunque algunas de las naves contaban con el tiempo suficiente para desplegar a sus cazas, muchas prefirieron no hacerlo, pensando desafortunadamente que eran tan superiores a los rebeldes de Hoth, que no tenían necesidad de contar con el apoyo de los cazas.

»Como ustedes pueden apreciar en el holo, cuando el primer transporte rebelde escapó, aún había varias naves que no habían alcanzado las posiciones que les habían sido asignadas. Aquí pueden ver que el *Victory* estaba en su posición, mientras que el Destructor Estelar *Firewind* se encuentra bastante lejos del punto asignado. Ésta es la clase de errores que pueden esperarse que ocurran cuando las órdenes son preparadas a la ligera, y también, cuando son ejecutadas de la misma forma.

Tácticas de Defensa

—A fin de comprender todo lo que implica un ataque, ustedes primero deben comprender lo que significa llevar a cabo una defensa. Existen muchas estrategias para defender un planeta de un ataque, muchas de las cuales ustedes nunca llegarán a conocer porque en la actualidad, el Imperio se ha hecho con el dominio completo del espacio. Sin embargo, existen algunas estrategias defensivas inteligentes que pueden ser llevadas a cabo desde la superficie, o contando con pequeñas unidades desplegadas en el espacio.

»Tal vez la defensa terrestre más impresionante, sea la defensa tipo Carigan, creada por el Gobernador Carigan en su planeta natal de Bryx antes del levantamiento de la Rebelión. Cientos de armas de defensa terrestre, fueron emplazadas cerca de los blancos importantes, mientras que porta-aviones sumergibles repletos de cazas, merodeaban por debajo de la superficie de los océanos. Cuando una flota llegaba para enfrentar tal situación, se encontraba con una enconada resistencia.

»En primer lugar, se intentó una orbitación de asedio con el fin de atacar a los porta-aviones en el momento en que emergieran de debajo de las aguas. Los porta-aviones

andaban patrullando toda la superficie del planeta, y lanzaban sus cazas para combatir contra las patrullas de cazas TIE, o contra las naves escolta. Cualquier nave imperial que se puso a tiro mientras trataba de eliminar a los cazas cuando éstos descendían nuevamente hacia la atmósfera, fue acribillada por las baterías terrestres. A menudo, los cazas solían permanecer dentro del rango de fuego de las baterías terrestres más grandes durante sus maniobras de ataque, lo cual les proporcionaba una mayor cobertura de apoyo de fuego. Cualquier intento por perseguir a los cazas de nuevo hacia la atmósfera, terminaba siendo rechazado, ya que una gran cantidad de baterías destruía fácilmente a las naves y cazas enemigos que ingresaban en las capas superiores de la atmósfera.

»Cuando la pérdida de las naves de escolta se hizo demasiado evidente, el comandante imperial agrupó a sus naves restantes para realizar una orbitación contra el objetivo específico de la capital. En aquel momento Carigan quedó libre para recibir sus reabastecimientos del otro lado del planeta —las aisladas patrullas que intentaban detener las naves de abastecimiento, eran fácilmente eliminadas una a una, por los cazas de los porta-aviones. Cuando llegaron a enterarse que Carigan había estado comprando grandes armas de última tecnología de un sistema cercano, y que algunas de ellas ya habían sido emplazadas en el lugar, les quedó claro que un ataque violento, era el único camino a seguir para conseguir la victoria. Carigan estaba volviéndose cada vez más fuerte, en lugar de estarse debilitando, y para aquel momento, la Flota Imperial ya había perdido demasiadas naves.

»La flota bombardeó la capital, y todas las baterías terrestres que pudieron localizar. De manera astuta, Carigan había escondido muchas de las armas, y había evitado dispararlas durante el transcurso de la campaña —sus localizaciones permanecieron siendo secretas hasta que empezaron a hacer blanco sobre las naves de descenso del Imperio, que bajaban lentamente a través de la atmósfera. Dos mil quinientos soldados imperiales, incluyendo dos regimientos de soldados de asalto, murieron al interior de las naves de descenso sin haber podido poner un pie sobre la superficie.

»Una vez que se completó el aterrizaje, ninguno de los dos bandos estaba muy organizado —los soldados de asalto habían perdido demasiadas naves de descenso como para poder continuar con sus órdenes originales, y el bombardeo orbital había forzado a dispersarse a los hombres de Carigan. El enfrentamiento que sobrevino, abarcó tres días completos, y las bajas fueron elevadas en ambos bandos. Sin embargo, los hombres de Carigan tenían la ventaja. Ellos combatían sobre un terreno familiar, y contaban con el apoyo de la población.

»Una vez que los principales centros urbanos fueron asegurados, todavía persistió la resistencia de los porta-aviones sumergibles, uno de los cuales todavía permaneció operativo durante tres años después de que Bryx fuera conquistado, y finalmente fue destruido cuando fue forzado a emerger a la superficie, debido al fallo de uno de los tanques de oxígeno.

»Probablemente ustedes ya no vayan a encontrarse con una defensa como la que ofreció Carigan en aquellos días. Se requiere una gran cantidad de equipamiento y de

tiempo para poder ser preparada. Sólo un Gobernador planetario que sepa que él y su planeta están planeando escindirse del Imperio en los años venideros, podría ser capaz de considerar dicha técnica.

»Probablemente sea mucho más fácil que ustedes puedan encontrarse con una táctica más común empleada por la Alianza, y denominada el «recorte-del-espacio». En este tipo de defensa, grupos de cazas, usualmente alas-X, son colocados en lugares claves, los cuales permanecen ocultos alrededor de un sistema. Los campos de asteroides, los gigantes gaseosos, los planetas con grandes océanos o con coberturas nubosas densas, bien pueden ocultar pequeñas bases para los cazas. Estas bases trabajan en conjunto para atacar naves aisladas, incluyendo naves de suministros que saltan al interior del sistema. Esto puede hacer que una orbitación de asedio pueda ser muy peligrosa, forzándolos nuevamente a cambiar de estrategia a una orbitación centrada en determinados objetivos, en busca de la seguridad que proporciona el número. Incluso puede hacer que la realización de operaciones de extensión sea dificultosa. Mientras más tiempo permanezcas en un mismo lugar, mayor será la cantidad de naves que perderás por culpa de esas pequeñas incursiones.

»Yo tuve que combatir contra este tipo de defensa en Gorbah, cuando la Armada Imperial intentaba hacerse con el control del planeta. Perdí dos fragatas, un crucero, y un ala completa de cazas en el transcurso de las dos primeras semanas. Todo ello fue llevado a cabo por los contingentes de cuatro pequeñas bases de cazas ocultas, en las cuales, la nave más grande, era un único ala-B. Aquello nos forzó a que tuviéramos que adoptar una orbitación centrada en objetivos, lo cual limitó nuestra capacidad para prestar apoyo balístico a las tropas del Ejército Imperial sobre la superficie. Si las tropas andaban luchando demasiado lejos de la capital de Gorbah, nosotros simplemente no podíamos ayudarlos, salvo que moviésemos toda la Flota por completo. Los pequeños grupos de naves dispuestos en una orbitación de asedio, simplemente eran demasiado vulnerables.

»El combate se prolongó por tres semanas. Durante este período, perdí un escuadrón de cazas, y el Moff a cargo de la operación, perdió cuatro de sus naves de aprovisionamiento. Una vez que el planeta logró ser capturado, el enemigo desalojó sus bases, y abandonó el sistema.

Invasión

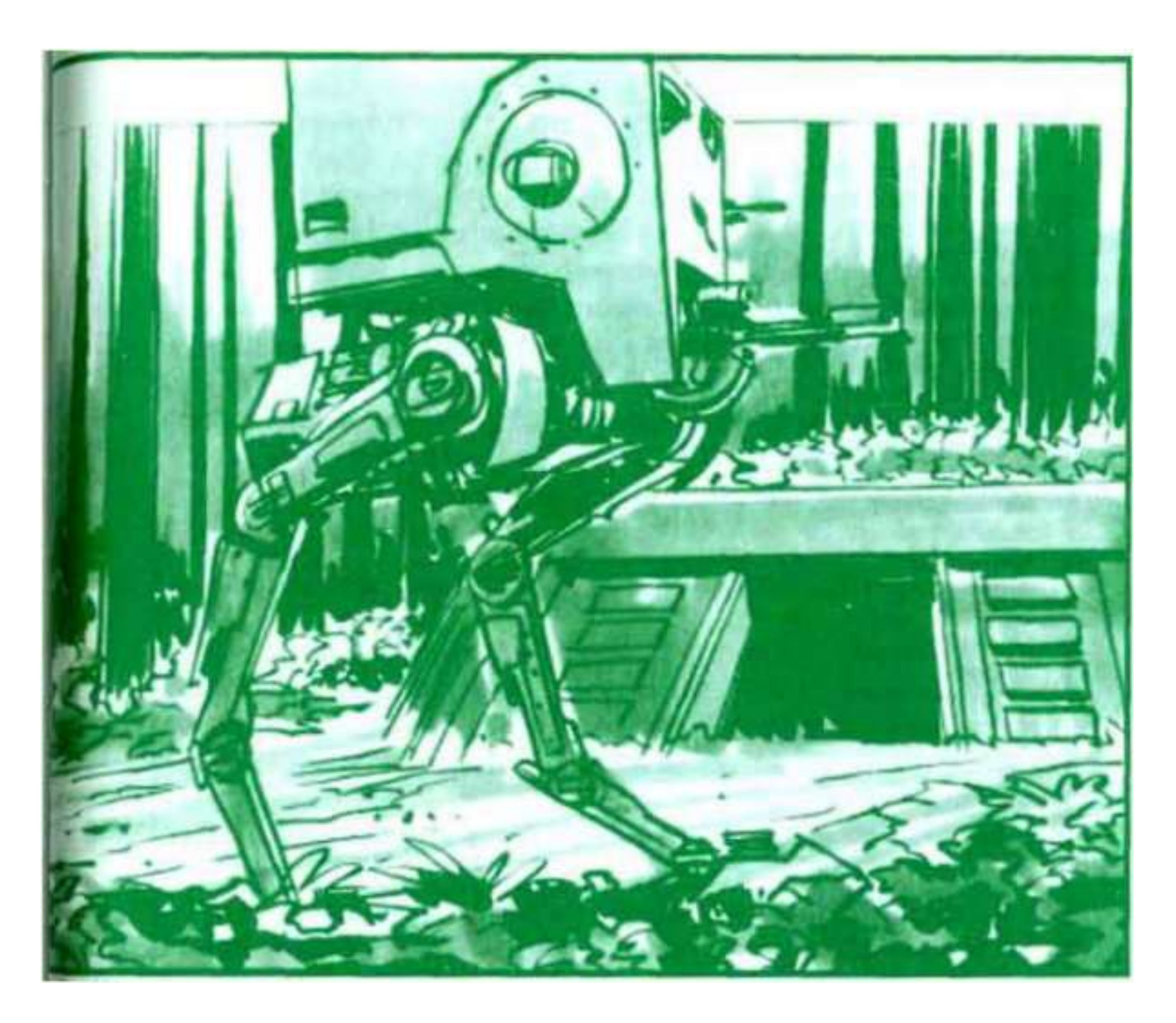
—En la misma medida en que ustedes no van a ser responsables por las invasiones de superficie, va a ser necesario que las entiendan para poder apoyarlas. La primera y más útil de las tareas que ustedes deberán realizar, es la lucha en contra de un escudo planetario. Estos dispositivos pueden estar completamente operativos en cuestión de minutos. Además, es bien sabido que consumen enormes cantidades de energía, por lo que es muy caro el tenerlos encendidos todo el tiempo. Generalmente sólo son activados cuando se avista el arribo de fuerzas hostiles. Si ustedes logran destruir el generador de

un escudo planetario en los pocos minutos que toma el levantarlo por completo, su misión, y la tarea de la Armada, serán mucho más fáciles.

»Muchos escudos planetarios no cubren toda la superficie por completo —solamente protegen las localizaciones importantes, tales como las ciudades más grandes, o las bases rebeldes. Cuando se encuentren enfrentados a un fuerte escudo, su única opción será la de hacer aterrizar tropas de superficie por fuera del escudo, y avanzar hasta debajo de él, sin contar con el apoyo del bombardeo orbital, y atacar el generador del escudo. Ésta fue la única fase de la Batalla de Hoth que fue llevada a cabo con éxito. Los AT-ATs situados en vanguardia, llegaron al generador sufriendo grandes pérdidas, pero tan sólo debido a las poco ortodoxas tácticas de los deslizadores de nieve rebeldes. Los AT-ATs imperiales lograron destruir de manera exitosa el generador, como estaba previsto, aunque muchos transportes rebeldes todavía lograron escapar debido a la pobre organización de la Flota en la órbita del planeta.

»Además de destruir los escudos planetarios, ustedes podrían ser llamados para bombardear un planeta, hasta someterlo. Cuando realicen los bombardeos, deben escoger sus blancos cuidadosamente. Recuerden que su objetivo es la sumisión, no la destrucción. Cuando se bombardea para despertar el miedo en la población, los puntos de referencia locales, y los edificios de importancia cultural, deben sus sus primeras opciones. Estos locales no producen ingresos cuantificables, pero su pérdida es un severo golpe a la moral de los habitantes. Los centros poblados también deben ser un objetivo. Si no logran causar una gran cantidad de bajas entre la población, otros tipos de ataques tan sólo atizarán el encono en contra de las fuerzas imperiales.

»Además de saber qué es lo que deben destruir, deben saber qué es lo que no deben destruir. Los hospitales no deben ser atacados —ellos permiten a la gente aquilatar el volumen y la severidad de las bajas infligidas, ayudando a minar la moral. Las instalaciones industriales no deben ser atacadas, ya que son difíciles de volver a poner en pie, y reducirían el importe de los ingresos recuperables si se pierden. Los edificios gubernamentales de la capital, no deben ser atacados. Si ustedes destruyen el Gobierno, no tendrán a nadie para negociar los términos de la rendición. El populacho puede empezar a resentirse con su propio Gobierno si observa que los edificios administrativos permanecen intactos, mientras que los centros poblados son atacados.



»Sin una invasión por parte de la Armada Imperial es el paso que sigue al bombardeo, y el objetivo es la completa dominación del planeta, entonces ustedes deben concentrarse en los blancos adicionales. El liderazgo civil y militar deben ser destruidos con el fin de confundir al enemigo, y permitirles a ustedes montar su propio gobierno. Las industrias militares deben ser destruidas para evitar que los rebeldes sean reabastecidos, en caso de que fracase el asedio. Todas las instalaciones militares también deben ser destruidas. Bombardeen todas las fuentes estratégicas, desde instalaciones de alamacenamiento de alimentos, hasta bombas de combustible, para evitar que puedan reabastecer al enemigo.

»Además deben despejar zonas libres para el aterrizaje seguro. Deben estar al tanto de cuáles son las unidades que están aterrizando en cada una de las localizaciones. No conviertan una ciudad en escombros si es que los AT-ATs tienen que cruzarla y moverse a través de ella. Sean cuidadosos en la elección de los puentes y otras facilidades de transporte que vayan a destruir. Los AT-ATs pueden atravesar ríos profundos, de la misma manera que los vehículos provistos de repulsores, pero los AT-STs y las tropas no pueden hacerlo. Recuerden que el Ejército Imperial debe hacerse con el control de los edificios de gobierno, de los centros de comunicaciones, los puertos espaciales, y otras

áreas de control. A través del dominio de estas zonas, las fuerzas de superficie pueden controlar a la población.

»Las grandes concentraciones de tropas enemigas, pueden ser destruidas por medio de ataques orbitales. Ustedes deben asignar tantas naves pequeñas como sea posible, para abrir fuego de apoyo bajo las órdenes directas de las unidades de superficie. Si el requerimiento de fuego de apoyo tiene que tramitarse a través de los cuarteles generales del Ejército, a través de los cuarteles generales de la Armada, y regresar a una nave pequeña en posición, les tomará al menos veinte minutos, bastante más tiempo que el que dura la mayoría de enfrentamientos. Las unidades del Ejército deben ser capaces de llamar directamente a las naves de la Armada para apoyo orbital. Aquí es donde muchas naves más pequeñas, son más útiles que un único Destructor Estelar. Un Destructor Estelar no puede estar en todos lados al mismo tiempo. Diez cruceros tipo carrack sí son capaces de hacerlo.

Control

—La etapa final, y la más importante, de una salto planetario, es el control. Ustedes podrían ser capaces de realizar las maniobras adecuadas, de aterrizar y capturar un planeta, y todavía ser incapaces de controlarlo. Es casi imposible transportar la cantidad suficiente de tropas a través del espacio como para combatir efectivamente y subyugar a cada miembro de una población de cientos de millones de habitantes. Ustedes deben dominar a través del miedo, de la intimidación y de la amenaza de destrucción desde la órbita.

»Lo primero que deben aprender es a quiénes deben controlar. Aprendan sus costumbres, lean su historia. Ésta es un área de estudio táctico que a menudo es olvidada en las fechas actuales, pero que podría ahorrarles la pérdida de vidas y de equipos. Aprendan con quién están peleando, así podrán decidir qué tipo de propaganda es la que probablemente funcionará, y el mejor método para hacer llegar semejante propaganda.

»Asegúrense de que todos los medios de comunicación estén controlados por el Imperio. Algunas formas de comunicación podrían ser los medios masivos, así que asegúrense de identificarlos correctamente. Son los vehículos para su propaganda.

»Culpen de los actos de terrorismo, y de los accidentes militares a aquellos que se les resistan. Culpen a los rebeldes por desencadenar las hambrunas y otras privaciones en el planeta. Después de la victoria, distribuyan comida a las masas famélicas, afirmando que vuestra victoria ha permitido que el alimento les sea entregado. Recompensen a la población cuando ustedes logren vencer, y castíguenla cuando ustedes sean derrotados. La población rápidamente aprenderá que su comodidad depende de vuestro éxito, y ellos ya no continuarán apoyando al enemigo.

»Una vez que los rebeldes pierdan el apoyo popular, será difícil para ellos el justificar el sufrimiento de la población y de todos los demás, ocasionado por ofrecer resistencia.

Los ejércitos voluntarios suelen quebrantarse rápidamente cuando ya no hay nada que justifique su existencia.

—Disculpe Almirante Unther, ése es todo el tiempo del que disponemos el día de hoy. Las maniobras navales están a punto de empezar, así que tendremos que aplazar el resto de la lección para pasar a la cubierta de observación. Por favor, recojan el disco-resumen del Almirante Unther a medida que abandonen el salón.